

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian berbasis seni (*arts based research*). Penelitian berbasis seni sudah digunakan sejak sekitar tahun 1970 oleh peneliti untuk kegiatan artistik dalam pendekatan secara kolektif. Menurut Leavy, penelitian berbasis seni adalah seperangkat alat metodologis yang digunakan oleh peneliti kualitatif meliputi fase metode penelitian mulai dari pengumpulan data, analisis, interpretasi, dan representasi (Siregar, 2018). Penelitian berbasis seni mengacu pada tulisan seperti sastra, pertunjukan, film, dan media yang lain. Menurut studi literatur Wang dalam *Art International Research: A Transdisciplinary Journal* (2017), penelitian berbasis sastra dibagi menjadi tiga klasifikasi, yaitu penelitian tentang seni, seni sebagai penelitian, dan seni dalam penelitian. Klasifikasi tersebut digunakan untuk menjelaskan bagaimana seni dan penelitian dapat berhubungan.

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis seni sebagai penelitian di mana menurut Sullivan dalam *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts* (Djatiprambudi, 2017) memandang bahwa proses penciptaan seni termasuk ke dalam aktivitas penelitian. Hal ini ditegaskan bahwa seni dibentuk melalui hasil perumusan seorang pencipta yang di dalamnya terdapat metode sebagai bentuk kebenaran. Metode yang digunakan berhubungan dengan rasionalitas, empirisme dan batasnya, realitas objektif dan subjektif, paradigma, dan kerangka pengetahuan. Proses penciptaan seni sebagai penelitian dipandang sebagai proses yang logis bahwa penciptaan seni termasuk ke dalam proses penalaran, pengabstrakan, dan perwujudan atau pengonkretan pengalaman manusia. Selain itu, penciptaan seni

termasuk upaya logis yang terstruktur dan berbasis pengetahuan, pengalaman, metode, keterampilan, dan kesadaran yang bermakna.

Di dalam konsep seni sebagai penelitian, peran utama peneliti adalah sebagai pencipta seni. Oleh karena itu, penelitian ini melibatkan peneliti secara aktif dalam proses pembuatan karya berdasarkan ide yang sudah diciptakan. Berbeda dengan konsep penelitian tentang seni dan seni dalam penelitian di mana peneliti hanya berperan sebagai peneliti, bukan pencipta. Konsep seni sebagai penelitian, peran seni digunakan sebagai pendukung untuk penyelidikan kualitatif. Hubungan antara seni dan penelitian di sini adalah metode penelitian yang mendukung inkuiri artistik. Peneliti akan menggunakan seni sebagai proses kreatif dalam menciptakan sebuah karya.

### **3.2 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui proses wawancara atau mendapatkan informasi dengan cara bertanya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), wawancara merupakan proses tanya jawab dengan seseorang untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal, untuk dimuat dalam surat kabar, disiarkan melalui radio, atau ditayangkan pada layar televisi. Sederhananya, wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak dengan maksud tertentu. Menurut Sugiyono (2019), wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui informasi lebih mendalam dari responden. Teknik ini mendasarkan pada laporan tentang diri sendiri atau setidaknya pengetahuan dan keyakinan pribadi.

Wawancara dalam suatu penelitian bertujuan mengumpulkan informasi tentang kehidupan seseorang atau masyarakat sekitar dan digunakan untuk banyak hal (Herdayati & Syahrial, 2019). Dalam penelitian ini, proses wawancara

dilakukan untuk memperoleh data dari informan tentang pengalamannya yang berkaitan dengan gejala gangguan kesehatan mental. Data tersebut akan dikembangkan dalam penggarapan karya kreatif antologi cerpen.

Informan dalam wawancara ini adalah kerabat organisasi peneliti dalam salah satu unit kegiatan mahasiswa UPI yang pernah mengalami gangguan kesehatan mental atau merasakan gejalanya dalam kehidupan. Proses wawancara dilakukan pada rentang waktu 19 Oktober—10 November 2023, baik secara luring maupun daring. Secara luring akan dilaksanakan di salah satu tempat di lingkungan kampus, sementara secara daring akan dilaksanakan melalui media WhatsApp. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah perekam suara dan alat tulis yang digunakan untuk mencatat informasi dari informan. Untuk memperoleh data dari informan, peneliti juga dibantu dengan pedoman yang berisi beberapa pertanyaan untuk diajukan kepada informan.

Berikut adalah pedoman yang dapat digunakan dalam proses wawancara.

Tabel 3.1  
*Pedoman Wawancara*

Hari/Tanggal :

Tempat :

Nama Informan :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Anda memiliki pengalaman yang berkaitan dengan gejala gangguan kesehatan mental ( <i>mental health</i> ), seperti gangguan kecemasan, trauma, stres, atau depresi?	

2.	Saat tinggal di mana Anda mengalami gejala gangguan kesehatan mental tersebut, di rumah, indekos, atau tempat lain?	
3.	Kapan Anda merasa memiliki gejala gangguan kesehatan mental?	
4.	Siapa saja yang terlibat ketika Anda sedang mengalami gejala gangguan kesehatan mental?	
5.	Berapa lama Anda mengalami gejala gangguan kesehatan mental?	
6.	Mengapa Anda mengalami gejala gangguan kesehatan mental?	
7.	Bagaimana kondisi Anda selama mengalami gejala gangguan kesehatan mental?	
8.	Bagaimana cara Anda mengatasi gejala gangguan kesehatan mental?	
9.	Apakah Anda bisa melewati fase gejala gangguan kesehatan mental?	
10.	Apa saja pesan atau pelajaran yang dapat Anda ambil setelah mengalami gejala gangguan kesehatan mental?	

Selain melakukan proses wawancara, penelitian ini juga mengumpulkan data dengan studi pustaka atau studi literatur. Bahan literatur adalah artikel yang

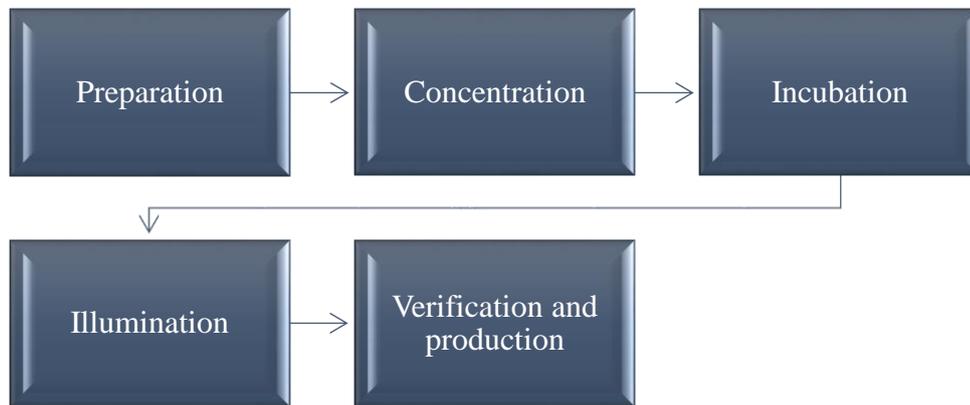
membahas tentang gangguan mental. Di antaranya gangguan depresi mayor, gangguan kecemasan umum, dan gangguan stres pasca trauma. studi literatur ini digunakan sebagai data tambahan dalam penulisan cerpen.

### 3.3 Prosedur Penyusunan Data

Prosedur penyusunan data dalam penelitian ini menggunakan metode penciptaan oleh David Campbell (Anindya, 2019) yang terdiri dari lima tahap sebagai berikut.

1. Tahap *preparation*, di mana tahap ini merupakan tahap pertama dalam menciptakan sebuah karya. Tahap ini dilakukan dengan cara memahami latar belakang masalah yang muncul.
2. Tahap *concentration*, tahap kedua yang dilakukan dengan cara memusatkan pada berbagai latar belakang atau permasalahan objek yang dihadapi melalui perasaan dan perasaan pencipta.
3. Tahap *incubation* merupakan tahap yang memberi kesempatan kepada pencipta dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi permasalahan.
4. Tahap *illumination* merupakan tahap di mana pencipta merumuskan ide atau gagasan penciptaan.
5. Tahap *verification and production*, tahap terakhir di mana merupakan tahap implementasi kerja melalui verifikasi dan produksi, mulai dari merumuskan ide sampai terbentuknya sebuah karya. Kemudian dapat dipresentasikan kepada publik secara luas.

Berikut bagan yang menunjukkan tahapan penggarapan karya menurut David Campbell.



Gambar 3.1  
*Bagan Tahap Penggarapan Karya*

Selain menggunakan prosedur di atas, penggarapan karya kreatif juga menggunakan data-data sebagai berikut dalam mengonstruksi karyanya.

### 3.3.1 Sumber Ide

Sumber ide memiliki peran yang sangat penting dalam penciptaan sebuah karya karena tidak semua pencipta memiliki daya khayal yang setara. Dalam menciptakan sebuah karya, pencipta dapat memilih berbagai objek yang dapat dijadikan sebagai sumber ide. Objek yang dipilih menjadi sumber ide dapat berupa benda alam, benda ciptaan manusia, pengalaman yang pernah terjadi, atau peristiwa yang menarik untuk dikembangkan ke dalam sebuah karya. Menurut Marianto (Setem, 2020) sumber inspirasi dapat dijadikan stimulus untuk memancing kreativitas terhadap pencipta karya tersebut. Dengan adanya sumber ide atau inspirasi, pencipta dapat berinovasi dalam menciptakan sebuah kreasi. Termasuk peneliti yang menemukan sumber ide cerita dari pengalaman orang-orang di lingkungannya. Peneliti akan mengambil ide cerita dari kerabat organisasi yang pernah mengalami gejala gangguan kesehatan mental dalam hidupnya, seperti stres, gangguan kecemasan, depresi, dan trauma.

### **3.3.2 Konstruksi Struktur Cerpen**

Cerita pendek atau cerpen berbeda dengan novel karena memiliki cerita yang lebih pendek dan langsung menceritakan inti ceritanya daripada novel. Jumlah kata pada cerpen biasanya tidak lebih dari sepuluh ribu kata. Edgar Allan Poe (dalam Maaruf & Nugrahani, 2017) menyatakan bahwa cerpen merupakan sebuah cerita yang hanya selesai dibaca sekali duduk, sekitar setengah hingga dua jam. Dalam cerpen hanya mengisahkan tokoh utamanya dalam satu episode, tidak secara detail seperti pada novel. Akan tetapi, cerpen dan novel hampir memiliki struktur pembangun yang sama. Berikut struktur yang dapat membangun sebuah cerpen menurut Jakob Sumardjo.

- 1) Bagian permulaan.
- 2) Bagian tengah.
- 3) Bagian akhir.

### **3.3.3 Kontribusi Cerpen untuk Bahan Terapeutik**

Karya kreatif yang dihasilkan akan memiliki kontribusi sebagai bahan terapeutik gejala gangguan kesehatan mental. Cerita yang akan disajikan dalam antologi cerpen tersebut membahas tentang bagaimana tokoh menghadapi gejala gangguan kesehatan mental. Mulai dari penyebab tokoh mengalami gangguan mental, kondisi ketika tokoh mengalami gangguan tersebut, hingga bagaimana tokoh bisa melalui gejala gangguan kesehatan mental. Maka dari itu, karya yang dihasilkan dapat menjadi bahan terapi psikologis melalui bacaan. Selain itu, pembaca akan disuguhkan dengan beberapa istilah mengenai gangguan mental. Pembaca juga akan mendapatkan pengajaran dari cerpen tentang bagaimana kesehatan mental dapat terjadi dan teratasi.

### 3.3.4 Instrumen Kualitas Cerpen

Instrumen kualitas cerpen dibuat berdasarkan konsep *great wheel* dari Norris dan kriteria penilaian cerpen dari Sumiyadi. Butir penilaian dalam instrumen ini menggunakan skala likert, yaitu skor 1 sampai dengan 5. Kemudian, hasil penilaian akan dihitung persentasenya menggunakan rumus perhitungan skor sebagai berikut.

Rumus indeks % =  $\frac{\text{total skor}}{y} (\text{skor tertinggi} \times \text{responden}) \times 100$

Lalu hasil persentase tersebut akan dikategorikan untuk melihat kualitas karyanya berdasarkan interpretasi skor sebagai berikut.

- Angka 0% – 19,99% = Sangat tidak setuju/buruk/kurang sekali
- Angka 20% – 39,99% = Tidak setuju/kurang baik
- Angka 40% – 59,99% = Cukup/netral
- Angka 60% – 79,99% = Setuju/baik/suka
- Angka 80% – 100% = Sangat setuju/baik/suka

Berikut adalah instrumen kualitas karya yang dapat digunakan berdasarkan teori Norris dan Sumiyadi.

Tabel 3.2  
*Instrumen Penilaian Kualitas Karya*

#### **INSTRUMEN PENILAIAN KUALITAS KARYA**

Karya : Antologi Cerpen Rapih, Patah, dan Tumbuh

Deskripsi skala penilaian yang dapat digunakan adalah sebagai berikut.

- 5 = sangat baik/sangat sesuai/ sangat benar/ sangat jelas
- 4 = baik/sesuai/benar/jelas
- 3 = cukup
- 2 = kurang baik/kurang sesuai/kurang benar/kurang jelas

- 1 = tidak baik/tidak sesuai/tidak benar/tidak jelas

Selain itu, penilai dapat memberikan komentar dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Butir Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Kelengkapan aspek formal cerpen						
1.	Buku antologi cerpen memuat sampul depan dan belakang yang dilengkapi dengan judul buku dan nama pengarang yang jelas.					
2.	Terdapat kata pengantar dan daftar isi yang menampilkan judul pada setiap cerpennya.					
3.	Terdapat tata letak judul dari setiap cerpen yang ada di dalam buku antologi cerpen.					
4.	Isi cerpen yang terdapat dalam buku antologi cerpen memuat dialog dan narasi yang dapat dipahami oleh pembaca.					
B. Kelengkapan unsur intrinsik cerpen						
5.	Kumpulan cerpen memiliki tema yang menarik dan relevan sebagai bahan bacaan fiksi remaja.					
6.	Setiap cerpen disusun dengan alur yang mudah dipahami dari awal hingga akhir dan memiliki sebab-akibat yang jelas.					
7.	Hubungan antar tokoh pada setiap cerpen sudah jelas dan memiliki sebab-akibat.					

8.	Sudut pandang, pencitraan, dan gaya bahasa yang disampaikan dalam cerita mudah diterima oleh pembaca.					
C. Keterpaduan unsur/struktur cerpen						
9.	Setiap cerpen disusun dengan memunculkan rasa ingin tahu, kejutan, atau keutuhan.					
10.	Setiap cerpen menunjukkan dimensi tokoh dari segi fisiologis, psikologis, dan sosiologis yang mudah dipahami dan relevan.					
11.	Setiap cerpen menunjukkan dimensi latar tempat, waktu, atau sosial.					
12.	Setiap cerpen disusun dengan struktur yang sesuai dengan ketentuan penulisan cerpen.					
D. Kesesuaian penggunaan bahasa						
13.	Menggunakan ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan kaidah EYD.					
14.	Ragam bahasa yang digunakan sesuai dengan dimensi tokoh dan latar yang relevan.					
15.	Penggunaan tata bahasa yang baik dan benar, serta penulisan paragrafnya rapih sesuai dengan EYD.					
E. Unsur pedagogis						

16.	Setiap cerpen dapat memperluas intelektual, mendidik, dan memberikan pembelajaran bagi pembaca, khususnya remaja.					
F. Unsur puitis						
17.	Cerita yang disampaikan mengandung unsur puitis yang mudah dipahami.					
G. Unsur pemertingan audiens						
18.	Cerita yang disampaikan dapat diterima dan dikonsumsi oleh publik, terutama oleh remaja.					
<b>Jumlah</b>						
<b>Total</b>						

### Komentar Evaluator

**Saran Evaluator**

**Bandung, .....**  
**Evaluator**

.....